Szkółka szachowa

Andrzej Nowicki

Podstawy gry w szachy

Podstawy gry w szachy

- Czym są szachy?
- Krótka historia szachów
- Ogólne zasady gry
- Szachownica
- Bierki
  - Król
  - Hetman
  - Wieża
  - Goniec
  - Skoczek
  - pionek
- Notacja szachowa
- Roszada
- Bicie w przelocie
- Szach
- Mat
- Pat

Czym są SZACHY?

Czym są szachy? Odpowiedź jest tylko pozornie prosta.

Są niewątpliwie grą towarzyską, kulturalną formą rozrywki znaną w każdym niemal zakątku świata, która dzięki swej uniwersalności i prostocie zasad - pozwala rywalizować z sobą ludziom w różnym wieku, o różnej płci, kolorze skóry czy też porozumiewającym się różnymi językami.

Szachy są sportem umysłowym, który jak każdy inny sport wymagają treningu, wytrwałości w pogłębianiu umiejętności i woli zwycięstwa. Bez samozaparcia i pracy nad sobą trudno osiągnąć sukces w szachach.

Na pewnym poziomie, szachy stają się też nauką i ciężką pracą. Ćwiczenia umysłu, pamięci, studiowanie teorii i śledzenie na bieżąco nowych trendów "królewskiej gry" to dzień powszedni szachisty-zawodnika. Nagroda to oprócz niewątpliwego wzrostu siły gry - również rozwój wiedzy i inteligencji gracza.

Są w końcu szachy pewnego rodzaju sztuką. Pięknie rozegrana partia, efektownie przeprowadzona kombinacja potrafią wzbudzać podziw i zachwyt. Piękno zapisane w partiach (jak nuty w partyturach kompozytorów) potrafi przetrwać w szachowych annałach całe stulecia.

Każda partia jest niepowtarzalna i mimo iż teoria wciąż się rozwija od setek lat, to współcześni szachiści po kilkunastu początkowych posunięciach mają wciąż pełną swobodę tworzenia nowych planów i idei, i dzięki własnym umiejętnościom i pomysłowości potrafią rozwiązywać powstające na szachownicy problemy.

I na koniec.... Jest jeszcze jeden niezaprzeczalny walor szachów.

Grając w szachy uczymy się nie tylko reguł obowiązujących w grze. Uczymy się przede wszystkim zasad "fair-play" a także umiejętności panowania nad sobą, odpowiedzialności za własne decyzje, wytrwałości oraz sztuki obiektywnego i analitycznego myślenia, konstruuowania planów swoich przyszłych działań, modyfikując je w zależności od działań przeciwnika, czyli tego wszystkiego co przydaje się nam w życiu.

Zasady gry można poznać w godzinę,
ale umiejętności i wiedzę zdobywa się latami,
zaś wspaniałą i pasjonującą rozrywkę zapewnią Ci szachy przez całe życie.

Krótka historia szachów

O szachach często mówi się "gra stara jak świat". Historycy nie są jednak pewni kiedy dokładnie się narodziły. Korzeni szachów należy doszukiwać między IV a VI wiekiem naszej ery.
Gra pod nazwą "**czaturang**" narodziła się na terenie dzisiejszych Indii. W krótkim czasie zdobyła popularność w krajach Azji Środkowej. W kolejnych stuleciach dotarła do Chin i na Ruś a także do Korei i Japonii.

Czaturang, pod zmienioną nazwą "**szatrandż**" zyskał dużą popularność w krajach arabskich.
Pierwsze piśmienne arabskie wzmianki pojawiły się ok.700 roku.
Dzięki Arabom "**szatrandż**" od VIII wieku pojawił się w Europie, najpierw w Hiszpanii i Portugalii, a potem we Francji i na Sycylii. Europa okazała się bardzo podatnym gruntem, grano wszędzie także wśród rycerstwa gdzie umiejętność gry zaliczano do "siedmiu cnót rycerskich".

Od XIII wieku rozpoczęła się **reforma szachów**. Wprowadzono istotne zmiany w przepisach gry.
Hetman który w szatrandżu poruszał się tylko o jedno pole na ukos i był najsłabszą figurą, stał się figurą najsilniejszą
o ogromnym zasięgu. Goniec który poruszał się tylko o dwa pola na ukos, teraz mógł się poruszać o dowolną ilość pól.
Pionek zyskał prawo ruchu o dwa pola z pozycji wyjściowej; możliwość "bicia w przelocie" oraz promocji w dowolną figurę (przedtem tylko w hetmana).
Najbardziej rewolucyjne zmiany dotyczyły jednak roszady, której zasady wreszcie sprecyzowano, tym samym skończyło się stosowanie tzw."swobodnej roszady".

W czasach Odrodzenia szachy były już grą nowoczesną, dynamiczną i kombinacyjną - taką jaką znamy dziś.

Ogólne zasady gry

- Szachy są grą planszową, rozgrywaną przez dwóch graczy na planszy zwanej **szachownicą.**
- Jeden z graczy gra bierkami które umownie nazywamy **Białymi**, a drugi bierkami **Czarnymi**.
- Każdy z graczy rozpoczyna partię mając po **16** bierek (**8** figur i **8** pionków)
  czyli: jednego **Króla**, jednego **Hetmana**, dwie **Wieże**, dwa **Gońce**, dwa **Skoczki** i osiem **pionków**.
- Grający wykonują ruchy naprzemian, przy czym partię rozpoczynają zawsze **Białe**.
- **Posunięciem** (**ruchem**) nazywamy przemieszczenie się bierki z jednego pola na drugie - wolne.
- **Biciem** nazywamy przemieszczenie się bierki z jednego pola na drugie, zajęte przez bierkę przeciwnika. Zbitą bierką usuwamy z szachownicy.
- Żadna bierka z wyjątkiem **Skoczka** (oraz wieży podczas wykonywania **roszady**) nie może przeskakiwać przez inne bierki.
- Żaden z graczy **NIE MOŻE** zrezygnować z ruchu.
- Celem partii szachów jest pojmanie króla przeciwnika czyli **zamatowanie.**
  Wygrywa ten z graczy któremu uda się **dać mata** albo którego przeciwnik **podda się**.

Koniec gry

Partię szachów możesz zakończyć zwycięstwem, przegraną albo remisem.

Zwycięstwo osiągniesz :

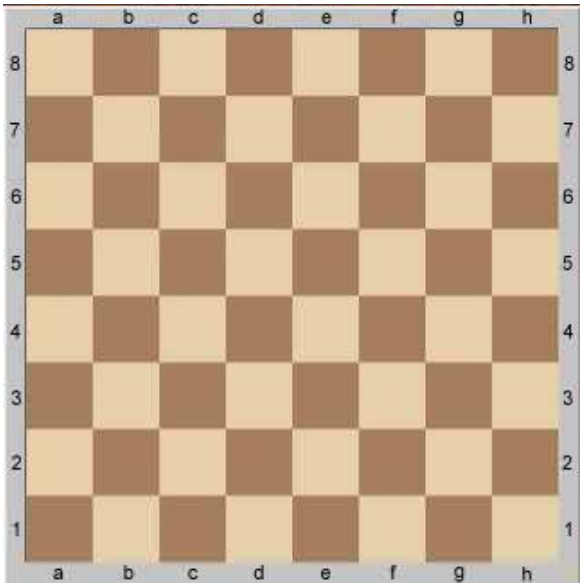
- jeśli uda ci się **zamatować** króla przeciwnika albo,
- jeśli zmusisz przeciwnika do **poddania się**.

Partia kończy się remisem kiedy:

- żaden z grających nie ma już odpowiedniego materiału do wygranej,
  np. obaj gracze posiadają tylko po **Królu** ,
  lub: jeden z graczy posiada tylko **Króla**, a drugi **Króla** i **Gońca**, **Króla** i **Skoczka**, **Króla** i dwa **Skoczki**.
- na szachownicy powstała pozycja **patowa.**
- jeden z grających zaproponuje **remis** a a przeciwnik zaakceptuje propozycję
- w partii wystąpiła **trzykrotni**e ta sama pozycja
- nastąpił tzw."**wieczny szach**" (gracz nieustannie szachuje **Króla** przeciwnika, a ten nie może skryć się przed szachem)
- zawodnik znajdujący się na posunięciu potrafi wykazać, że:
  obie strony wykonały 50 rosunięć **bez bicia bierki** lub **ruchu pionem**
  (dotyczy partii z zapisem szachowym**)**

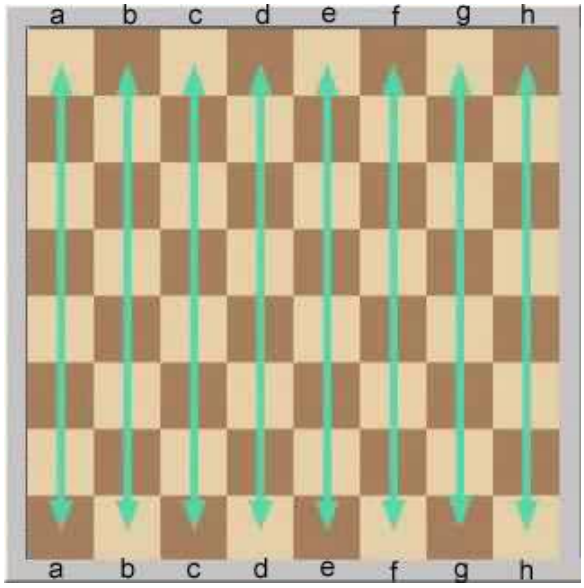
Szachownica

Szachownica jest kwadratem podzielonym na 64 pola, na przemian jasne i ciemne
(umownie zwane **polami białymi** i **polami czarnymi**).

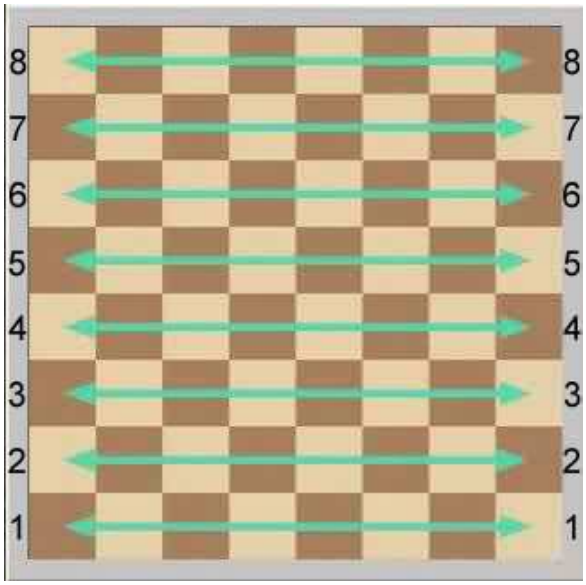


Na twojej szachownicy powinny znajdować się litery (**a, b, c, d, e, f, g, h**) i cyfry (**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**)

Litery oznaczają **kolumny** szachownicy



Cyfry oznaczają **rzędy** szachownicy

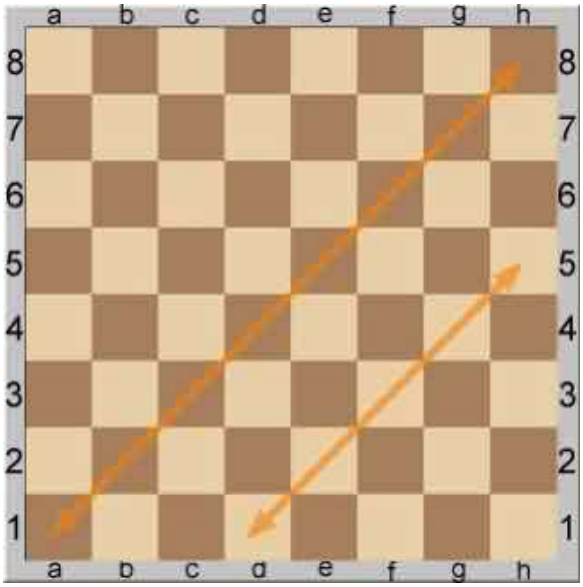


DOBRA RADA:

Kiedy opanujesz trochę grę w szachy, zauważysz że szachiści często zamiast **kolumna** i **rząd,** mówią**: linia**

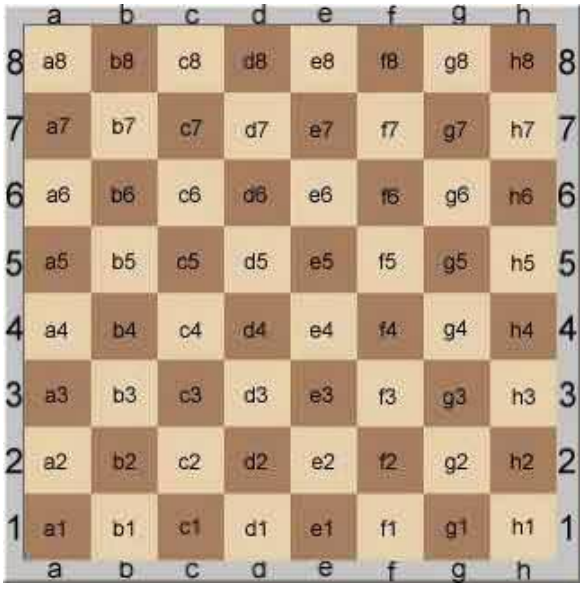
np. "***osiągnąłem przewagę, bo udało mi się zająć otwartą LINIĘ d"*** *albo* ***"zdwoiłem wieże na siódmej LINII i łatwo zamatowałem przeciwnika"***.

Linie ukośne nazywamy **przekątnymi**



przekątna **a1-h8** przekątna **d1-h5**

Każde pole szachownicy można opisać za pomocą dwóch współrzędnych: **litery i cyfry**.
Najpierw podajemy literę a potem cyfrę, np. **a4, c7, f6**



Jeżeli na twojej szachownicy nie ma oznaczeń literowych - umieść ją tak aby **w lewym dolnym rogu** znajdowało się **czarne** pole.

Bierki

pionek wieża skoczek goniec hetman król

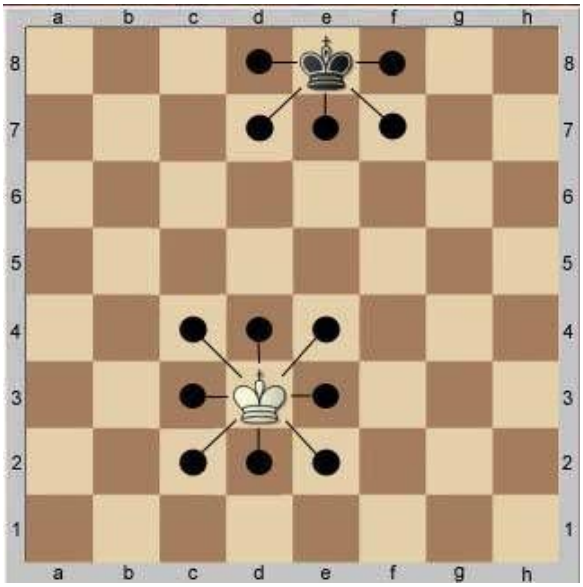
Król

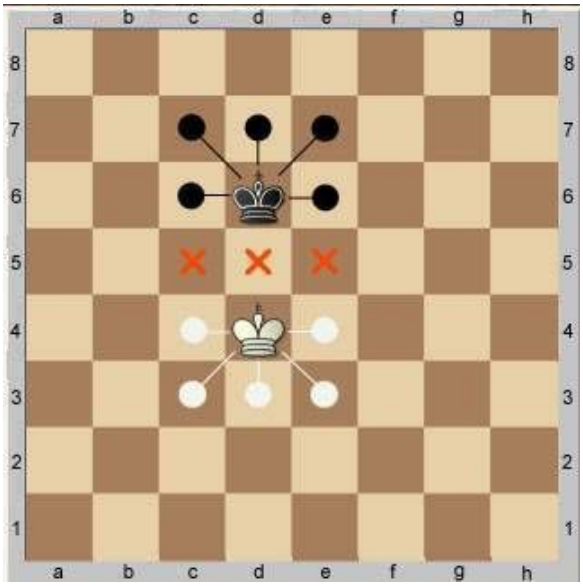
Król jest najważniejszą figurą w szachach. Celem partii szachów jest pojmanie **Króla** przeciwnika. Ten z graczy który pierwszy **zamatuje Króla** przeciwnika - wygrywa partię.

Własnego **Króla** należy bronić i zabezpieczać, natomiast **Króla** przeciwnika - atakować.

Król jest JEDYNĄ figurą której nie można zbić. **Król** pozostaje na szachownicy do końca partii.

Król porusza się o jedno pole we wszystkich kierunkach



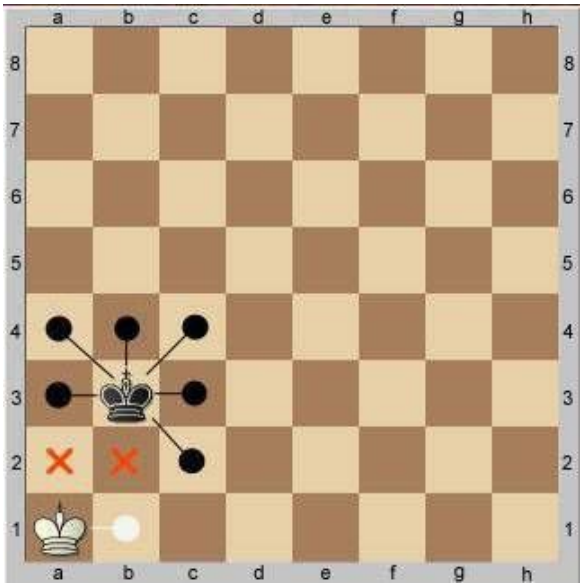


Król nie może zajmować pola atakowanego przez inną bierkę

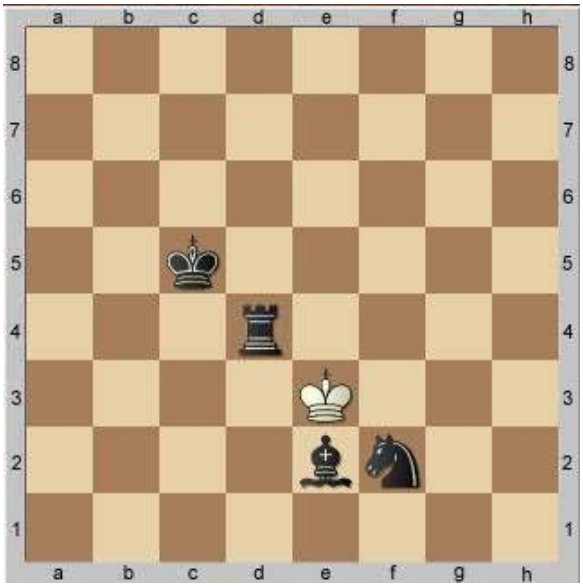
W pozycji diagramu żaden z **Króli** nie może zająć pól oznaczonych krzyżykami ponieważ te pola są atakowane przez **Króla** przeciwnika

Innymi słowy:

Król do Króla nie może się zbliżyć na odległość mniejszą niż jedno pole



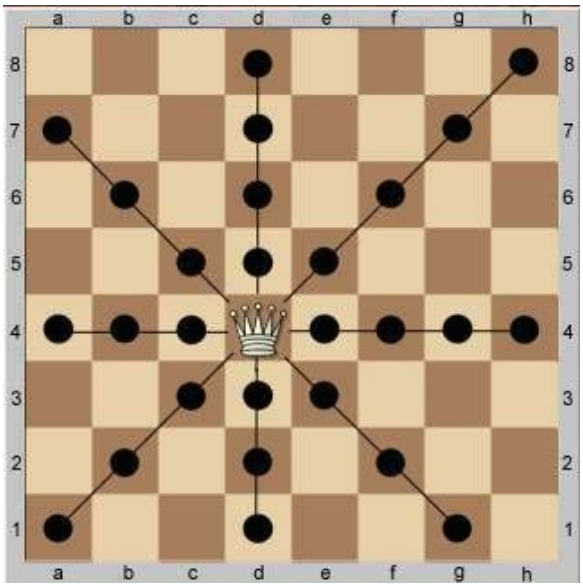
Powyżej jeszcze jeden przykład.

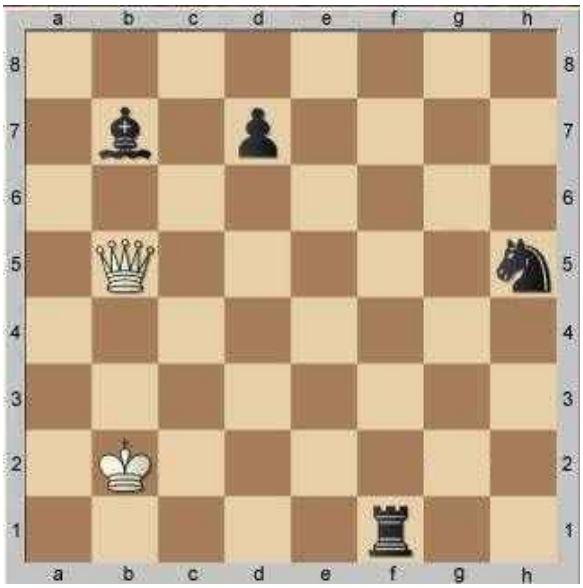


Biały **Król** może zbić czarnego **Gońca**, lub **Skoczka;**
nie może natomiast pobić czarnej **Wieży** ponieważ
znalazłby się w strefie działania czarnego **Króla**
(inaczej mówiąc: Wieża jest broniona przez czarnego Króla)

Hetman

Hetman porusza się o dowolną ilość pól we wszystkich kierunkach tj. poziomo,pionowo i po przekątnych

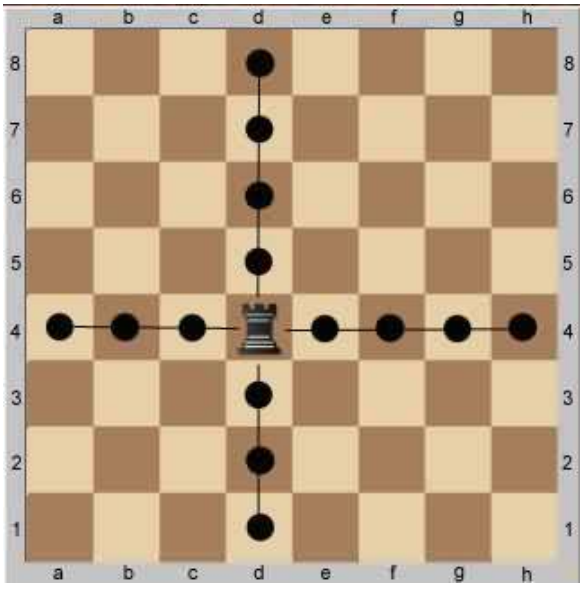




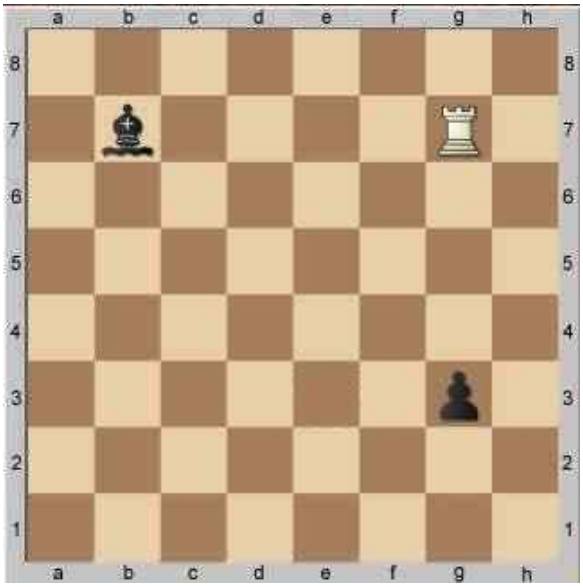
Biały **Hetman** może pobić czarnego **Gońca**, **pionka**, **Skoczka** lub **Wieżę**

Wieża

Wieża porusza się o dowolną ilość pól
po liniach poziomych i pionowych



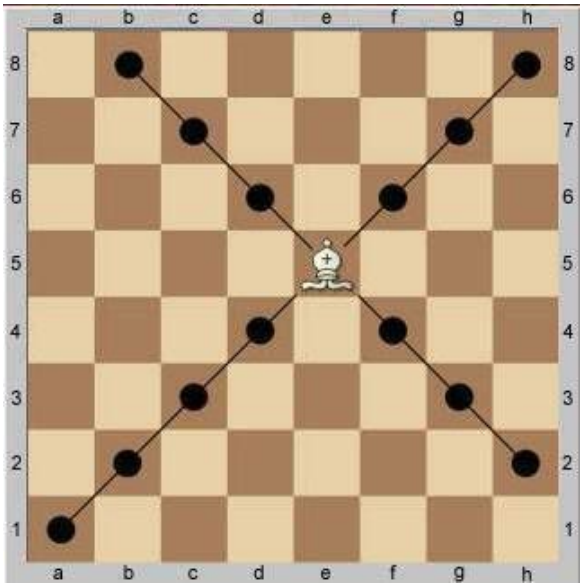
Wieża jest jedyną figurą która postawiona na dowolnym polu pustej szachownicy - atakuje zawsze taką samą ilość pól



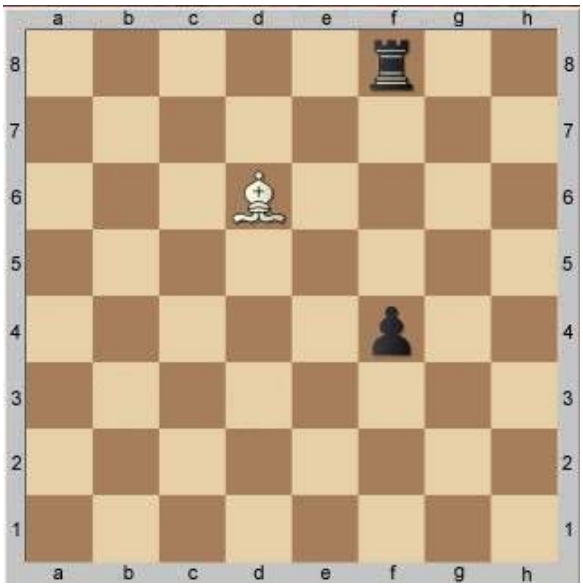
Biała **Wieża** może zabić czarnego **Gońca**, lub **pionka**

Goniec

Goniec porusza się o dowolną ilość pól po liniach ukośnych



Każdy z grajacych dysponuje dwoma **Gońcami**,
z których jeden porusza się tylko po białych polach,
drugi zaś tylko po polach czarnych.

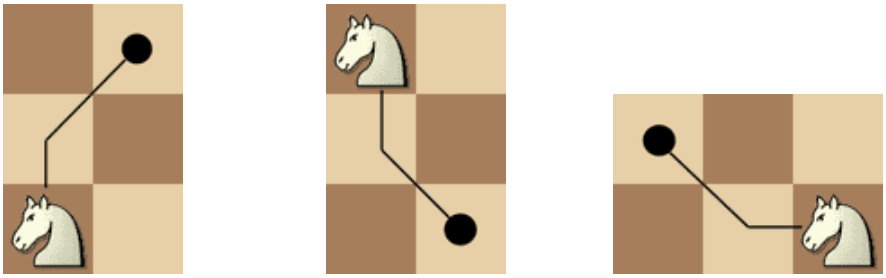


Biały **Goniec** może zabić **Wieżę**, lub **pionka**

Skoczek

Są różne metody **zapamiętania** dziwnego sposobu poruszania się **Skoczka,**
postaraj się zapamiętać jedną z dwóch poniższych:

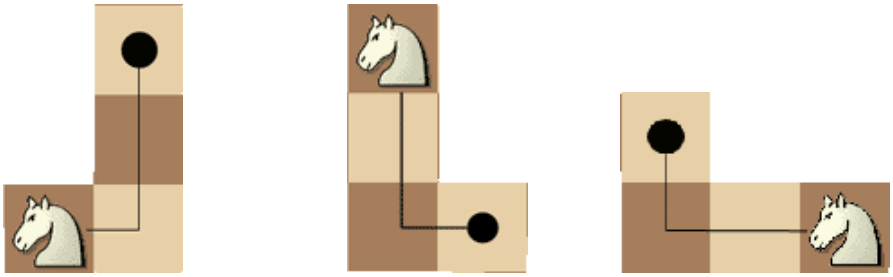
Skoczek porusza się o jedno pole w pionie lub poziomie, a następnie o jedno na ukos, w kierunku oddalającym go od pola startowego



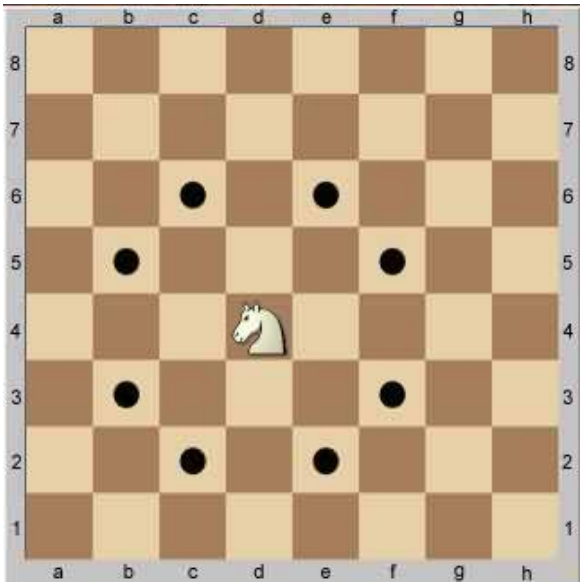
trudne do zapamiętania, prawda??

można zatem i tak:

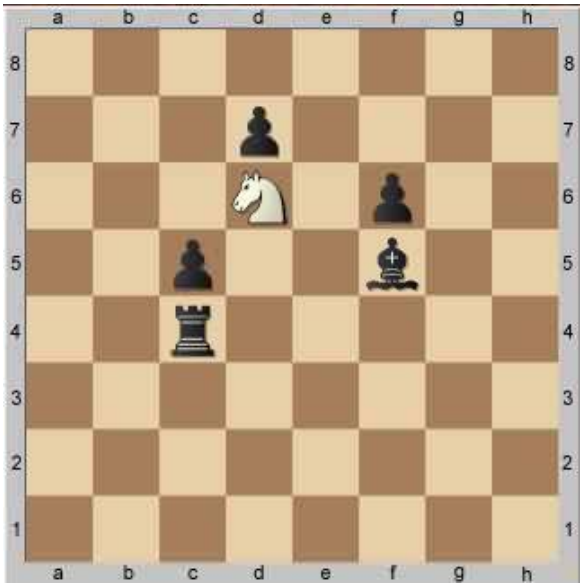
Skoczek porusza się "po literze L", czyli:
dwa pola poziomo i jedno pionowo lub
dwa pola pionowo i jedno poziomo.



Skoczek jest JEDYNĄ figurą,
która może przeskakiwać przez inne bierki



pola na które może się ruszyć **Biały** Skoczek



Skoczek może pobić **Wieżę** lub **Gońca**,
nie może natomiast zabić żadnego z **pionków**
(nie atakuje pól przez które "przechodzi po drodze")

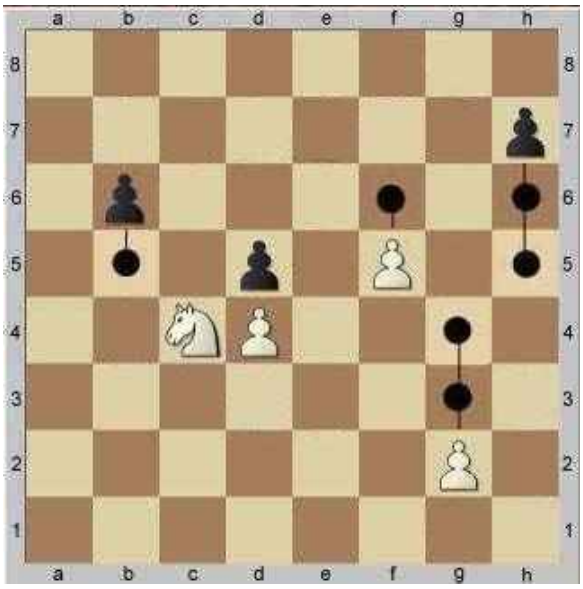
pionek

Pionek jest jedyną bierką, która porusza się inaczej niż bije.
Jest również jedyną bierką która nie może się cofać
(porusza się tylko do przodu)

Zauważ, że cały czas używamy określenia BIERKA,
ponieważ pionek **nie jest figurą**.

Pionek porusza się tylko do przodu o jedno pole.
Pionek, który nie wykonał jeszcze w partii żadnego posunięcia
(czyli stojący jeszcze w swojej pozycji wyjściowej)
MOŻE wedle życzenia grającego przesunąć się od razu o dwa pola.

Pionek bije o jedno pole na ukos również do przodu.



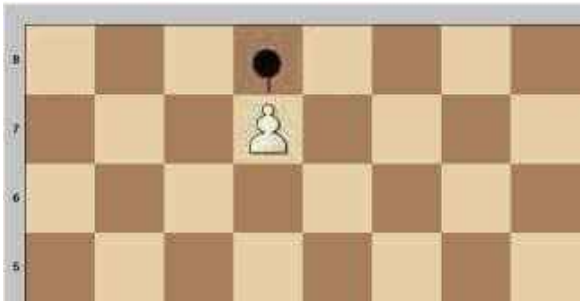
Białe:
- pionek **d4** nie może się ruszyć
  (jest zablokowany czarnym pionem **d5**)
- pionek **f5** może przesunąć się na **f6**
- pionek **g2** stoi na **pozycji wyjściowej**
  więc może przesunąć się na **g3** lub od razu na **g4**

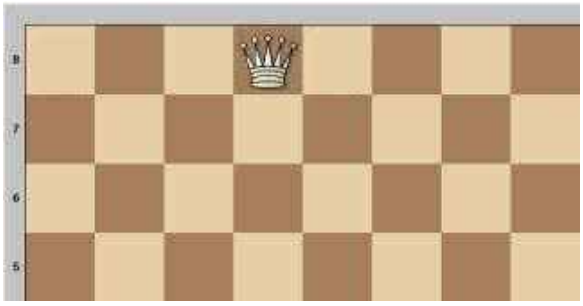
Czarne:
- pionek **b6** może się przesunąć na **b5**
- pionek **d5** nie może się ruszyć
  (jest zablokowany pionkiem **d4**)
  ale może zabić białego Skoczka na **c4**
- pionek **h7** stoi w **pozycji wyjściowej**
  więc może przesunąć się na **h6** lub od razu na **h5**

Promocja pionka

Pionek, który dochodzi do ostatniej linii (**ósmej** - dla białych, **pierwszej** - dla czarnych) zostaje zdjęty i zastąpiony DOWOLNĄ figurą tego samego koloru (za wyjątkiem **Króla**).
Przy przemianie piona w inną figurę nie ma znaczenia czy istnieją w tym momencie na szachownicy takie same figury.
Nasuwa się prosty wniosek, że w partii szachowej może się pojawić kilka hetmanów, wież czy też innych figur jednego koloru.

pion dochodzi do linii przemiany — zostaje zdjęty i zastąpiony figurą

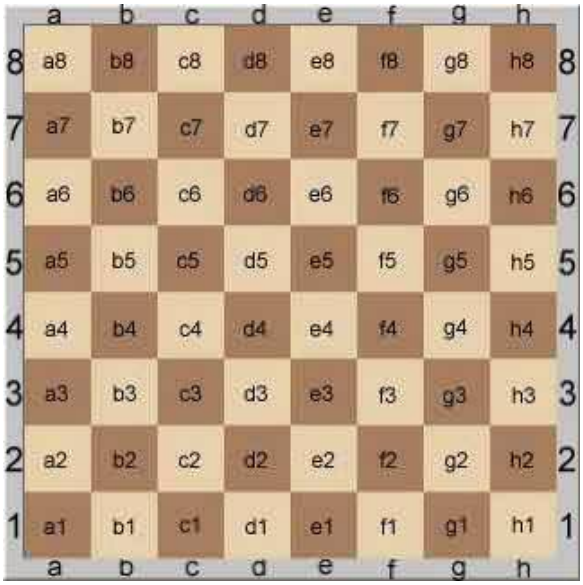




Notacja szachowa

NOTACJA szachowa to sposób zapisu partii lub pozycji na szachownicy

Jak już wspomnieliśmy w rozdziale SZACHOWNICA, każde pole na szachownicy można opisać podając dwie współrzędne: **literę** i **cyfrę**



Zawsze podajemy **najpierw** literę a potem cyfrę

Każdą bierkę oprócz **pionka** oznaczamy podając jej **dużą** pierwszą literę, i tak:

król **K**

hetman		**H**
wieża		**W**
goniec		**G**
skoczek		**S**
pionek		nie ma oznaczenia literowego

Zapis partii

W praktyce spotkasz się z dwoma rodzajami notacji szachowej: **pełną** i **skróconą**

W obu rodzajach notacji oprócz **dużych liter** oznaczających **figury** potrzebujemy dodatkowych oznaczeń:

bicie	x lub :
krótka roszada	0-0
długa roszada	0-0-0
szach	+
szach podwójny	+ +
mat	# lub mat

Notacja pełna

W notacji **pełnej** posunięcia zapisujemy zwykle w słupku, podając:

numer posunięcia, ruch białych podając **dużą literę** oznaczającą figurę, **pole** z którego rusza figura, i **pole** na które przesuwa się figura.

Spróbuj odtworzyć na swojej szachownicy krótką przykładową partię w **notacji pełnej:**

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**Gf1-c4**	**Sb8-c6**
3.	**Hd1-h5**	**Sg8-f6**

4. **Hh5xf7#**

Udało się?

Spróbujemy zapisać tę samą partię w **notacji skróconej** (zwanej niekiedy **uproszczoną**)

Notacja skrócona

W notacji **skróconej** posunięcia zapisujemy w linijce (lub słupku), podając: **numer posunięcia,** ruch białych podając **dużą literę** oznaczającą figurę i **pole** na które przesuwa się figura.

Poniżej ta sama przykładowa partia zapisana **notacją skróconą**:

1. e4 e5 2. Gc4 Sc6 3.Hh5 Sf6 4. Hxf7#

Prawda, że prościej i dużo krócej?

Zapis pozycji

Czasem zachodzi potrzeba **zapisania** jakiejś pozycji na szachownicy, przykładowo takiej:

Pozycję zapisujemy w dwóch linijkach podając:

w pierwszej linii **białe** figury w kolejności Król, Hetman, Wieże, Gońce, Skoczki i na końcu pionki
w drugiej linii **czarne** figury w tej samej kolejności.

Poniżej zapis pozycji:

Kg1, Hb6, Wc7, Gd7, Sd3, Se5, pionki: b4, d4, e3, g2, h2
Kg8, He7, Wf6, Gb7, Gf8, Sc4, pionki: d5, e6, g5, h7

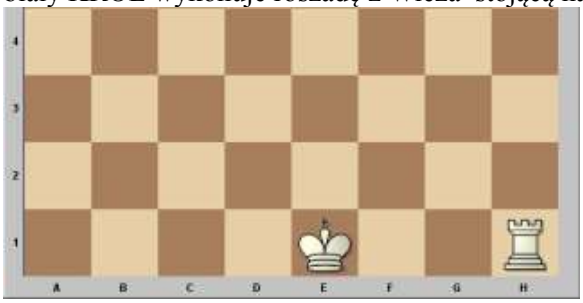
Roszada

Roszada to wyjątkowe posunięcie, które wykonują jednocześnie dwie figury: Król i Wieża

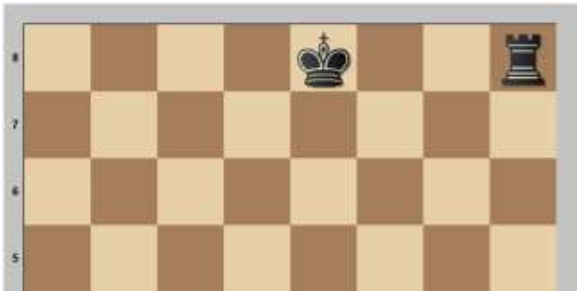
Roszada jest posunięciem wyjątkowym, wykonują ją dwie figury **JEDNOCZEŚNIE**
i to w sposób zupełnie odmienny niż wynikałoby to z zasad poruszania się tymi figurami.
Król, który normalnie może przesunąć się o jedno pole - tu może przesunąć się o **DWA** pola,
Wieża, która normalnie nie przeskakuje żadnych bierek - tu **PRZESKAKUJE** Króla i staje obok niego.

Kiedy

biały KRÓL wykonuje roszadę z Wieża stojącą na **h1**



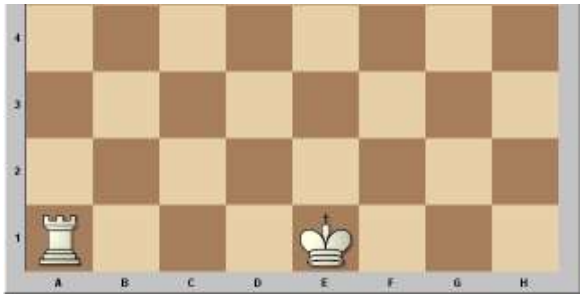
lub czarny Król z Wieżą **h8**



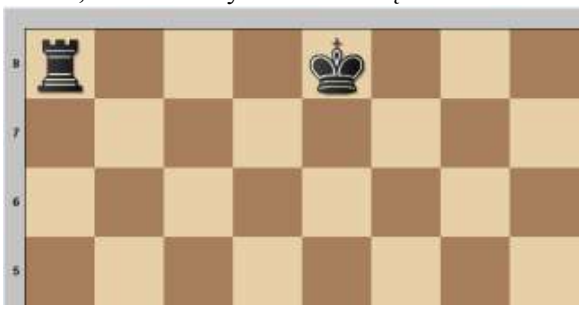
Wtedy mówimy o **KRÓTKIEJ ROSZADZIE**

Kiedy

biały KRÓL wykonuje roszadę z Wieżą stojącą na polu **a1**,



lub czarny Król z Wieżą a**8**



Wtedy mówimy o **DŁUGIEJ ROSZADZIE**

Po co robi się roszadę?

Roszada jest posunięciem, służącym zabezpieczeniu własnego **Króla** i szybkim wprowadzeniu do gry **Wieży**

Każdy z przeciwników może wykonać roszadę **tylko raz** w partii, i to po spełnieniu kilku warunków.

Kiedy można zrobić roszadę?

Do wykonania **roszady** konieczne jest spełnienie aż CZTERECH warunków:

1

Żadna z figur biorących udział w roszadzie nie wykonała jeszcze żadnego posunięcia

Innymi słowy:

jeśli wykonałeś ruch Wieżą to nie będziesz mógł użyć jej do wykonania roszady, nawet jeśli wróciłeś nią potem na początkowe pole.

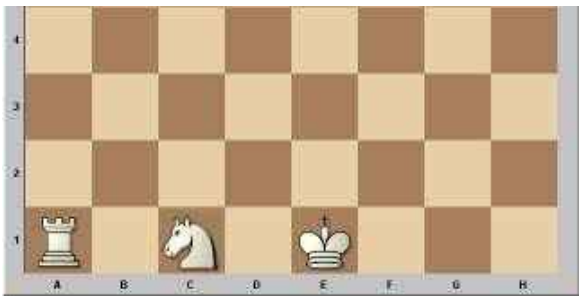
jeśli wykonałeś ruch Królem - nie będziesz mógł wykonać ŻADNEJ roszady (ani krótkiej ani długiej) mimo, że nie wykonywałeś posunięcia żadną z Wież.

O Królu który wykonał posunięcie przed zabezpieczeniem go roszadą, mówimy KRÓL ZDEROSZOWANY.

2

Pomiędzy Królem a Wieżą która będzie roszować nie stoją żadne figury

przykład:

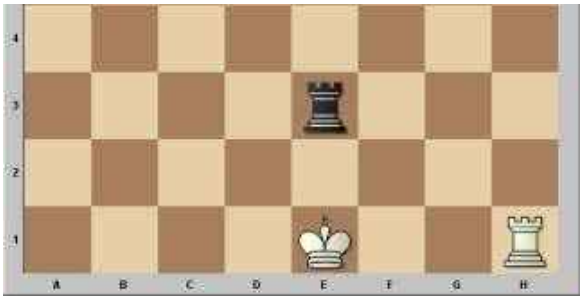


Białe nie mogą roszować dopóki nie przesuną **Skoczka** z **c1**

3

Król w momencie wykonywania roszady NIE JEST szachowany

przykład:

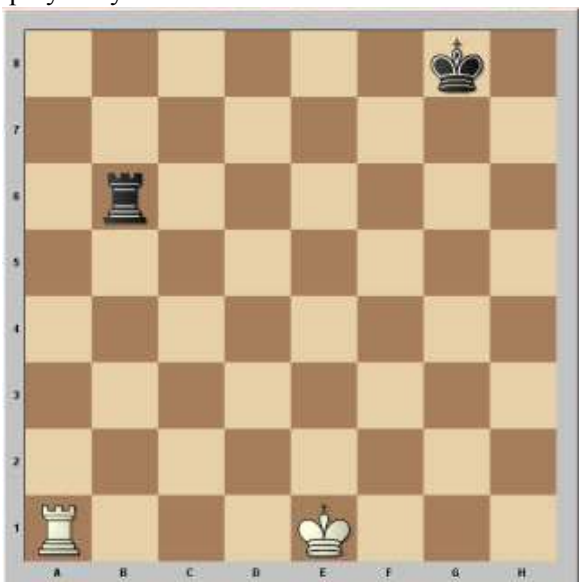


Białe nie mogą wykonać roszady. Ich **Król** jest zaszachowany

4

Król nie może PRZECHODZIĆ przez pole atakowane przez bierkę przeciwnika.
Nie może też znaleźć się na takim polu PO zakończeniu wykonywania roszady.

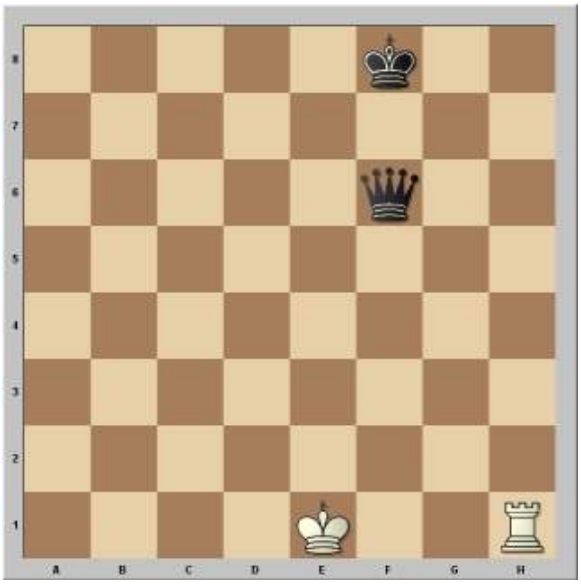
przykłady:



Białe mogą wykonać długą roszadę

Ich **Król** po wykonaniu roszady znajdzie się na polu **c1**

podczas gdy czarna Wieża atakuje pole **b1**,



Białe nie mogą wykonać krótkiej roszady

Pole **f1** przez które musiałby przejść **Król** jest atakowane

przez czarnego **Hetmana**

przez które **Król** ani nie będzie przez nie przechodził,
ani nie znajdzie się na nim po zakończeniu roszady.

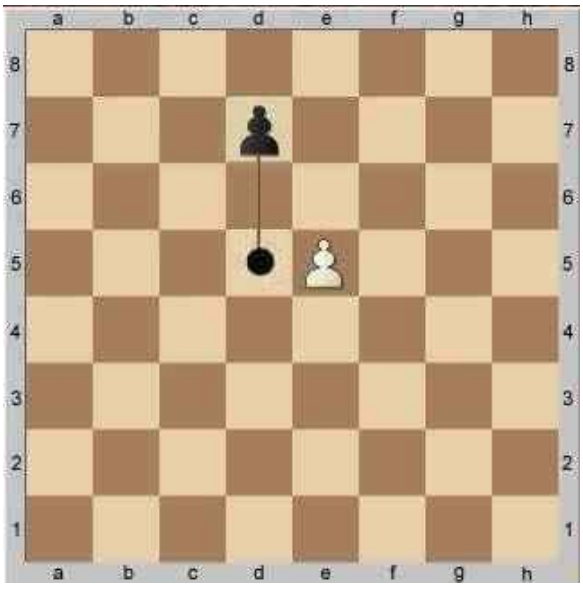
Bicie w przelocie

Bicie w przelocie dotyczy pionków
Tylko pionek może zbić w przelocie pionka przeciwnika
i to tylko w konkretnej pozycji

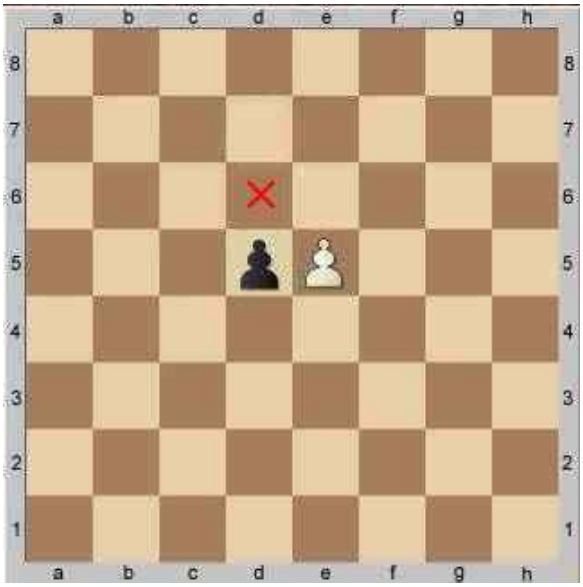
Bicie w przelocie *(z francuskiego **En Passant**)* jest obok roszady drugim "dziwnym" posunięciem.

Jeśli pionek stojący w pozycji wyjściowej przesuwa się o dwa pola
i staje obok pionka przeciwnika może zostać zbity **w przelocie**.

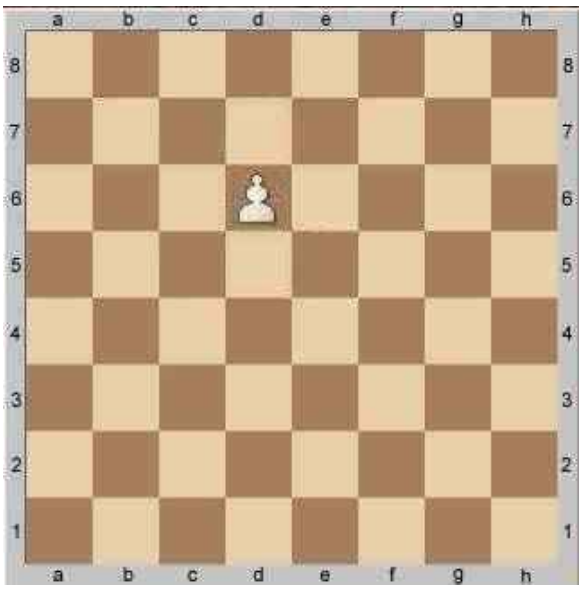
Czarny pionek przesuwa się z pozycji wyjściowej o dwa pola



Po drodze "**mija**" atakowane przez białego pionka pole **d6**



Biały pionek może pobić czarnego pionka
tak jakby ten stał na **d6**



Bicie w przelocie można wykonać wyłącznie w następnym ruchu po tym,
jak pion wykonał posunięcie z pozycji wyjściowej.
Jeśli gracz wykona inny ruch - traci prawo do bicia w przelocie

Bicie w przelocie nie jest obowiązkowe, to czy nastąpi zależy od woli grającego.

Szach

SZACH to sytuacja w której Król znajduje się
w bezpośrednim zasięgu bicia bierki przeciwnika

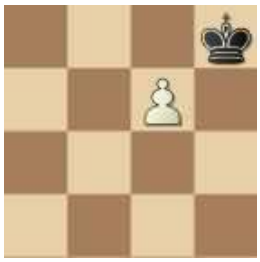
przykładowe pozycje:

Szach **Wieżą**

Szach **Gońcem**

Szach **Skoczkiem**

Szach **Hetmanem**

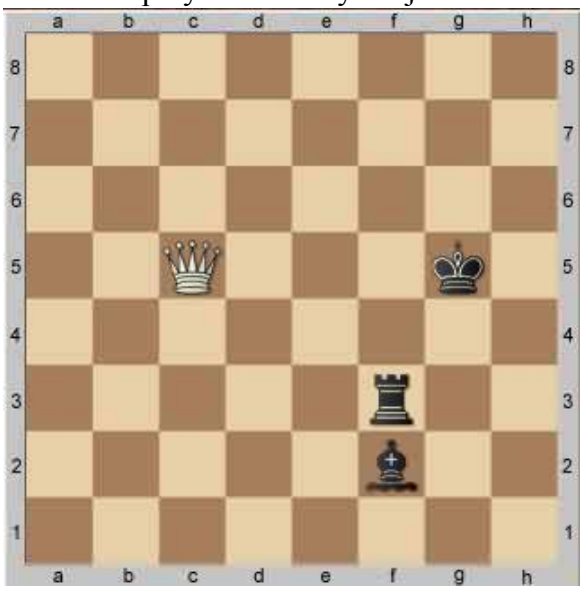

Szach **pionkiem**

Zaszachowany Król MUSI być natychmiast zabezpieczony

można to zrobić na trzy sposoby:

- odejść **Królem** z zaatakowanego pola, na inne - nieatakowane
- zasłonić **Króla** dowolną bierką
  (wyjątek stanowi Skoczek przed którego szachem zasłonić się nie da)
- zbić (jeśli jest taka możliwość) bierkę która atakuje **Króla**

przykładowa sytuacja:



Czarny **Król** został zaszachowany przez białego **Hetmana**

Czarne mogą:

- odejść **Królem** na inne, nieatakowane pole: np. g6

- zasłonić **Króla Wieżą** przesuwając ją na pole f5
- zabić białego **Hetmana Gońcem**

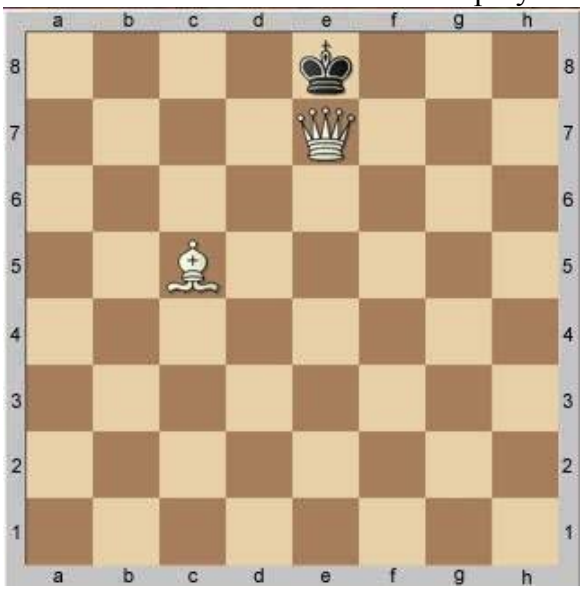
Mat

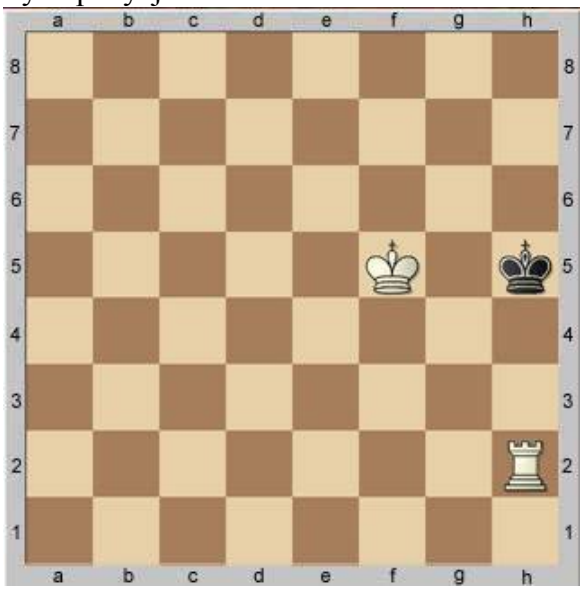
Pozycja w której zaszachowany Król nie ma możliwości:
- **odejść na inne nieaatakowane pole**
- **zasłonić się inną bierką**
- **zabić atakującą figurę**

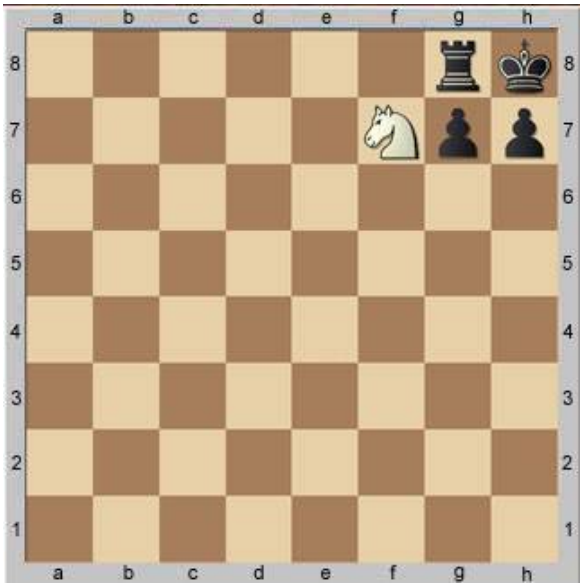
inaczej mówiąc:

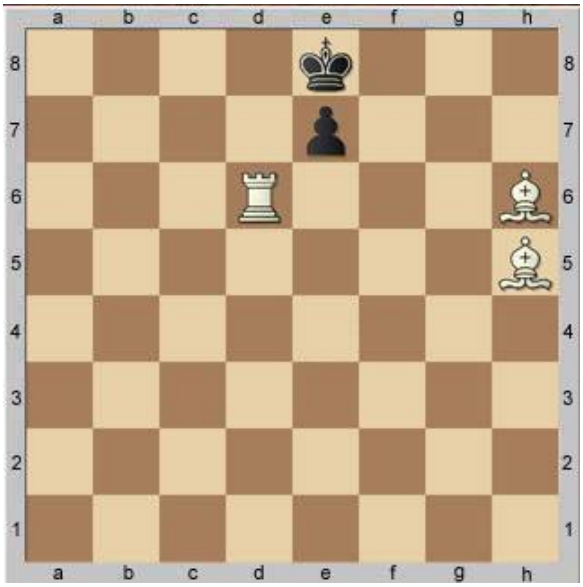
MAT jest to SZACH przed którym nie ma obrony

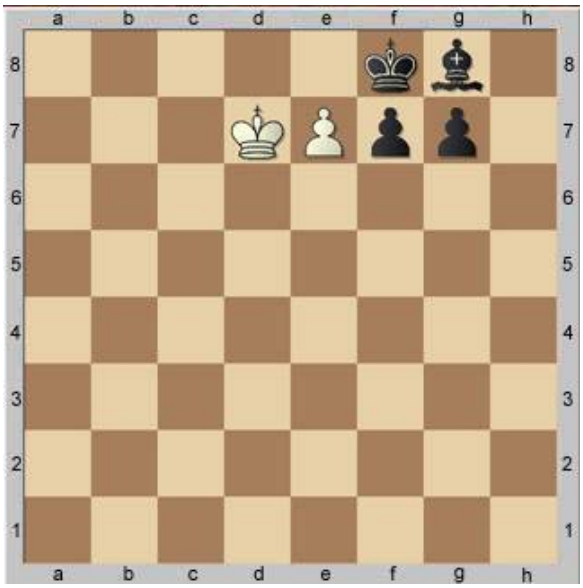
kilka przykładowych pozycji:

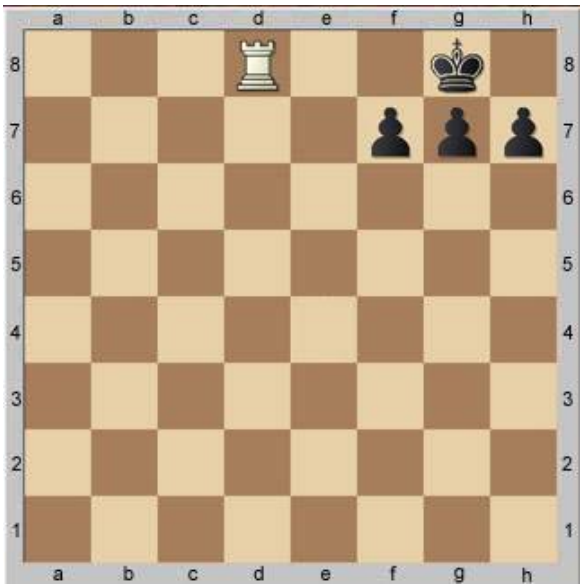










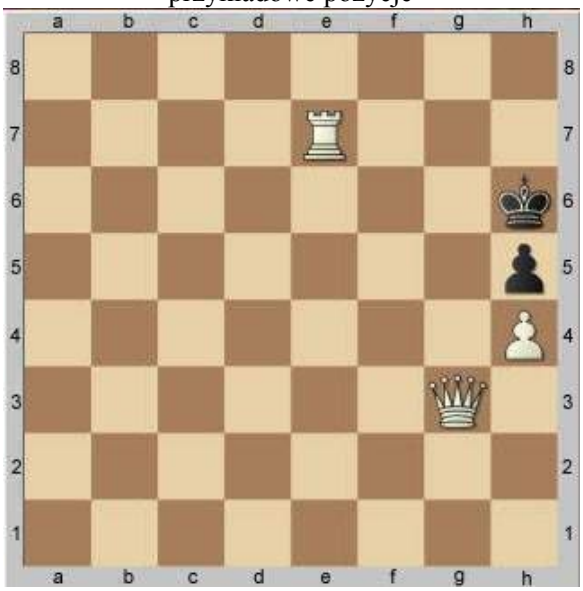


MAT jest celem gry w szachy
Gracz który zamatuje **Króla** przeciwnika - wygrywa partię

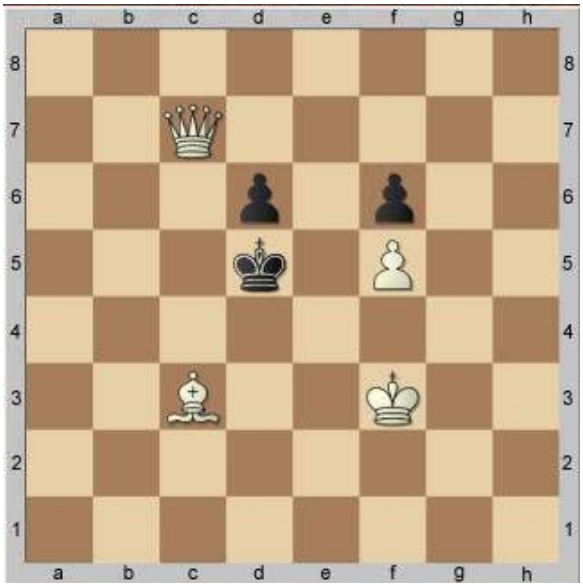
Pat

PATEM nazywamy sytuację w której strona będąca na posunięciu nie może wykonać ruchu żadną z posiadanych bierek, a Król strony o której mowa - nie jest szachowany

przykładowe pozycje



Posunięcie przypada na czarne
Ani ich **Król** ani pionek nie może wykonać żadnego posunięcia.
PAT.



Podobna sytuacja,
Czarne mają ruch i nie mogą wykonać żadnego posunięcia
a ich **Król** nie jest szachowany, **PAT**

PAT jest często "ostatnią deską ratunku" dla strony słabszej.
Partia kończy się REMISEM,
nawet wtedy gdy posiadasz ogromną przewagę